

Sirius 24

softwareversie 4322 (1992)

Inhoudstafel

1	ALGEMEEN	1-2
2	GEBRUIK ALS HANDTAFEL	2-3
3	GEHEUGEN-GEDEELTE	3-4
3.1	PROGRAMMEREN	3-4
3.1.1	<i>Programmeren van een lichtstand</i>	3-4
3.1.2	<i>Programmeren van een Black-out</i>	3-4
3.1.3	<i>Programmeren van een "INSERT MEMORY"</i>	3-5
3.1.3.1	<i>Klaarmaken van een extra geheugenopslagplaats</i>	3-6
3.1.3.2	<i>Verwijderen van een extra geheugenplaats</i>	3-6
3.1.4	<i>Blind programmeren</i>	3-7
3.1.5	<i>Leegmaken van een lichtstand</i>	3-7
3.1.6	<i>Verbeteren van een reeds gemaakte lichtstand</i>	3-7
3.1.7	<i>Samenstellen van een lichtstand vanuit reeds bestaande lichtstanden</i>	3-8
3.1.8	<i>Programmeren overvloeitijden</i>	3-8
3.2	DE UITVOERING ("RUN")	3-10
3.2.1	<i>Uitvoering van de lichtstanden</i>	3-10
3.2.2	<i>Programmeren van de submasters</i>	3-10
3.2.3	<i>Tijdelijk verlagen of uitschakelen van een spot</i>	3-13
3.2.4	<i>Wedersamenstelling van een lichtstand</i>	3-13
3.2.5	<i>Afstandsbediening of automatische vertoning</i>	3-13
4	DE EFFECTEN	4-14
4.1	PROGRAMMEREN VAN HET LOPEND-LICHT.....	4-15
4.1.1	<i>Verbeteren van een chase-programm</i>	4-15
4.1.2	<i>Verwijderen van een stap in een chase-programma</i>	4-15
4.1.3	<i>Verwijderen van een chase-programma</i>	4-16
4.1.4	<i>Gebruik maken van reeds bestaande lichtstanden</i>	4-16
4.2	PROGRAMMEREN VAN EEN AUDIO-EFFECT (SOUND-TO-LIGHT).....	4-16
4.3	UITVOEREN VAN EEN EFFECT	4-17
4.4	COPY VAN EEN EFFECT NAAR HET CENTRAAL GEHEUGEN	4-18
4.4.1	<i>Wedersamenstelling van een chase-stap</i>	4-18
5	SUPER USER	5-18
5.1	LEEGMAKEN VAN ALLE LICHTSTANDEN.....	5-19
5.2	RECOVER ON / OFF.....	5-20
5.3	OMDRAAIEN VAN DE MASTER A (DIPLESS REGELING)	5-20
5.4	PERMANENT UITSCHAKELEN FLITSTOETSSEN	5-20
5.5	OMSCHAKELEN LICHTNIVEAU VAN DE FLITSTOETSSEN	5-21
6	BEKNOPTTE HANDLEIDING	6-22

1 Algemeen

Laat u niet afschrikken door de omvang van deze handleiding. De uitleg van een Personal Computer is eveneens uitgebreid, maar eens men de moeite genomen heeft om praktisch te oefenen, is het duidelijk dat het gebruik ervan eigenlijk simpel is en alles zichzelf wijst. De basisfuncties kan men in feite op 1 bladzijde beschrijven.

De Sirius kan men indelen in 5 secties:

- Het MASTER-gedeelte (onderaan rechts) met o.a. de GRAND MASTER die samen met de DBO-schakelaar (= "DEAD BLACK-OUT") het volledige uitgangssignaal regelt. De FLASH MASTER regelt het lichtniveau van de flitstoetsen.
- De 2 PRESETS ("groepsregelingen") die de 24 kanalen manueel regelen: de 2 x 24 faders met hun flitstoetsen, de 2 MASTER-faders met hun flitstoetsen.
- Het geheugengedeelte waarbij de PRESET B gebruikt wordt om deze te programmeren.
- Het effectengedeelte voor het weergeven van lopend-licht en geluid-naar-licht effecten.
- In de modus "Super-User" kunnen diverse nevenfuncties (zoals geheugenopslag op een geheugenkaart) bewerkt worden.

De dimmers worden aangesloten aan de vergrendelbare SUB-D stekker. Voor professionele toepassingen is het aan te raden een SOCAPEX-stekker te laten monteren.

Na het inbouwen van een speciale kaart is het mogelijk om dimmers of demultiplexers volgens het DMX512-protocol aan te sluiten. Met de inwendige soft-patch kunnen dan 96 kanalen gestuurd worden.

Ook het aansluiten van Strand dimmers is mogelijk na het inbouwen van een speciale kaart.

Op het achterpaneel kan men ook een (halogeen-) lampje van 12 volt / 5 watt aansluiten.

2 Gebruik als handtafel

Plaats de sleutel naar boven; "**Presets Only**" licht op.

De beide presets kunnen gebruikt worden; de sturing gebeurt met:

- MASTER A (flash of schuiver) regelt de bovenste instelling
- MASTER B (flash of schuiver) regelt de onderste instelling
- GRAND MASTER (volledige manuele regeling)
- D.B.O. (Black-out)
- Flash-toetsen + Flash Master

Monitoring gebeurt met de groene lampies.

De functie van MASTER A kan veranderd worden (zie "super-user": 5.3): ofwel is 0% onderaan en 100% bovenaan (in analogie met de andere schuivers), ofwel omgekeerd. Bij deze tweede functie (lampje "SPLIT DIPLESS" brandt) kan men samen met de MASTER B een dipless crossfade maken; dit betekent dat het lichtniveau van een spot die in beide instellingen op 80% staat, tijdens de transfer niet veranderd wordt.

Spijtig genoeg kan er verwarring ontstaan: wanneer beide masters naar onder staan, wordt de bovenste instelling weergegeven!

Bij gebruik van de flitstoetsen kan men ook de functie "SOLO" gebruiken. Bij indrukken van 1 of meerdere flitstoetsen branden deze kanalen volgens de helderheid, geregeld door de "FLASH MASTER", maar alle andere actieve kanalen (ook vanuit het geheugen) worden onderdrukt. Op deze manier kan men een zeer dramatisch effect geven.

Keuze tussen normale flits en "SOLO" gebeurt door het indrukken van "FLASH FUNCTION".

De flitstoetsen kunnen blijvend uitgeschakeld worden (zie "super-user": 5.4).

3 Geheugen-gedeelte

3.1 Programmeren

Opmerking vooraf: Door het gemak dat een lichtcomputer biedt, kan men in de verleiding komen om zonder voorbereiding de lichtstanden samen te stellen. De ervaring leert echter dat men sneller werkt wanneer men een goed lichtplan heeft opgesteld.

Wanneer men na het programmeren merkt dat men een lichtstand vergeten heeft, kan men met "INSERT" maximaal 90 lichtstanden tussenvoegen (zie 3.1.3). Indien u nog meerdere lichtstanden wenst tussen te voegen, dan bestaat er nog een truc-speciale (zie 4.3.1.)

3.1.1 Programmeren van een lichtstand

1. Plaats de sleutel in de middenstand; zorg dat het display "THIS MEMORY" op "--" staat (eventueel "NEXT MEMORY" op "--" plaatsen en "GO"-toets indrukken).
2. Kies met toetsen "NEXT MEMORY + of -" de gewenste lichtstand. Het puntje onderaan het display duidt aan dat deze lichtstand nog niet geprogrammeerd werd.
3. Het is niet nodig de geheugenplaats leeg te maken; men kan dus een reeds bestaande lichtstand overschrijven. De reeds geprogrammeerde tijden blijven behouden.
4. Met behulp van de schuivers van de preset B kan men de lichtstand samenstellen. Wanneer de compositie voldoet, drukt u op "PROGRAM MEMORY". Het puntje in het display "NEXT MEMORY" verdwijnt en de oranje lampjes geven aan dat de betreffende kanalen geprogrammeerd werden. Deze gele lampjes geven dus geen indicatie omtrent de helderheid!
5. U kunt ook lichtstanden die in één of meerdere MANUAL MASTERS (zie 3.2.2) staan mee-programmeren. Door gebruik te maken van basis-lichtgroepen kan men op die manier zeer snel programmeren (zie 3.1.7).

3.1.2 Programmeren van een **Black-out**

Plaats MASTER B op 0% en druk de toets "PROGRAM MEMORY" kortstondig in. Het puntje in het display "NEXT MEMORY" verdwijnt.

3.1.3 Programmeren van een "INSERT MEMORY"

Indien uw voorbereiding niet goed was of de regisseur heeft extra wensen, dan kunnen er tussen 2 lichtstanden nog extra geheugenplaatsen gecreëerd worden.

Sommige theatercomputers hernummeren alle volgende lichtstanden; u kunt dus ook alle nummers veranderen in uw draaiboek.

In de meeste theatercomputers kan men 9 lichtstanden tussenvoegen. Zij krijgen een decimaal nummer: tussen 3 en 4 vormt men bvb. 3.1 en 3.2. In sommige computers kan men daartussen echter niet meer tussenvoegen. Het was dan dus beter de extra geheugenplaatsen de nummers 3.2 en 3.4 te geven.

De Sirius kan tot 90 lichtstanden tussenvoegen. Deze krijgen het nummer 0.1 tot 9.9 en worden door de computer sequentieel toegekend. Dit betekent dat het nummer toegekend wordt volgens de volgorde van tussenvoegen en dus onafhankelijk is van het nummer van de basislichtstand.

Voorbeeld:

- Tussen 13 en 14 moeten 3 lichtstanden bijkomen. De computer geeft u de nummers 0.1, 0.2 en 0.3.
- Nadien wenst u tussen 6 en 7 nog een extra lichtstand te creëren; deze krijgt het nummer 0.4 toegewezen.
- Achteraf wenst u tussen de reeds ingevoegde lichtstanden 0.2 en 0.3 nog een lichtstand toe te voegen; deze krijgt het nummer 0.5. De volgorde wordt dus 13 / 0.1 / 0.2 / 0.5 / 0.3 / 14 !
- Nemen we aan dat u de extra lichtstand (0.4) tussen 6 en 7 niet meer nodig heeft en u deze dus verwijdert.... Wanneer U nadien een nieuwe "INSERT MEMORY" nodig heeft, zal de computer u het nummer 0.6 toekennen.... De vernietigde lichtstand 0.4 krijgt u pas terug nadat u nummer 9.9 gemaakt heeft.

Zoals u merkt heeft elk systeem zijn eigen voor- en nadelen. Met het systeem van de Sirius mist u enig overzicht maar het is wel zeer flexibel.

3.1.3.1 Klaarmaken van een extra geheugenopslagplaats

- De sleutel in de middenstand plaatsen.
- Kies op het display "NEXT MEMORY" het nummer van de lichtstand die voor de ingevoegde plaats moet komen. Wenst u een lichtstand tussen 3 en 4 te voegen, plaats het display dan op 3.
- Druk een langere tijd op de toets "INSERT"; u krijgt een insert-nummer. Het feit dat in de rechterkant van het display een puntje brandt, duidt aan dat de geheugenplaats leeg is en in de functie "RUN" dus overgeslagen zal worden.
- Verdere bewerkingen zijn uit te voeren zoals met een normale programmering.

3.1.3.2 Verwijderen van een extra geheugenplaats

Eerst dient de geheugenplaats leeg te zijn. In het display "NEXT MEMORY" moet er dus een puntje branden.

Wanneer men nu de toets "PROGRAM MEMORY" een langere tijd indrukt, zal het puntje in het display oplichten... De geheugenplaats is leeg en zal bij de uitvoering oversprongen worden.

3.1.4 Blind programmeren

Dit betekent dat men programmeert zonder dat het resultaat in de zaal zichtbaar is.

Nemen we aan dat we tijdens de uitvoering van lichtstand 10 (sleutel staat op "RUN"), we de lichtstand 12 wensen te veranderen, zonder dat dit te zien is in de zaal.

- We plaatsen eerst de MASTER B op 0%,
- dan draaien we de sleutel naar "PROGRAM"
- en drukken op de toets "BLIND".
- Plaats het display "NEXT MEMORY" op het nummer van de te veranderen lichtstand (op 12 dus).
- Terwijl de zaallichten verder de informatie krijgen van het actief geheugen (lichtstand 10) of van een submaster, kunnen we op de preset B de lichtstand programmeren.
- Nadien kunnen we "BLIND" uitdoen door nogmaals op deze toets te drukken.
- de actie wordt beëindigd door de sleutel opnieuw op "RUN" te draaien het publiek heeft niets gemerkt

3.1.5 Leegmaken van een lichtstand

Zorg dat MASTER B op nul staat en dat "BLIND" uit is.

Wanneer men nu de toets "PROGRAM MEMORY" een langere tijd indrukt, zal het puntje in het display oplichten... De geheugenplaats is leeg en zal bij de uitvoering oversprongen worden.

3.1.6 Verbeteren van een reeds gemaakte lichtstand

Men kan steeds een complete lichtstand herprogrammeren zoals hierboven beschreven.

Veranderen van 1 kanaal: Druk op de "GO"-toets; de beide displays "NEXT" & "THIS MEMORY" moeten **dezelfde lichtstand** aangeven. Met MASTER B op maximum en de flitstoets van betreffende kanaal ingedrukt, kan men nu dit kanaal opnieuw regelen. Wanneer men de flitstoets loslaat zal enkel dit kanaal in het geheugen gecorrigeerd worden.

3.1.7 Samenstellen van een lichtstand vanuit reeds bestaande lichtstanden.

Men kan bijvoorbeeld lichtstand 20 samenstellen uit de lichtstanden 16 + 18 + een bijkomende instelling op de preset B:

- Transfereer de originele lichtstand(en) naar 1 of meerdere submasters (zie 3.2.2).
- Maak uw nieuwe lichtstand door het regelen van de diverse submasters en de schuivers in preset B.
- Kies de geheugenplaats voor de nieuwe lichtstand (op display "NEXT MEMORY").
- Terwijl men de toets "PROGRAM MEMORY" ingedrukt houdt, drukt u ook op de toetsen "TRANSFER" van de gewenste submasters.

3.1.8 Programmeren overvloeitijden

Men kan de opkomende en de afbouwende tijd separaat instellen.

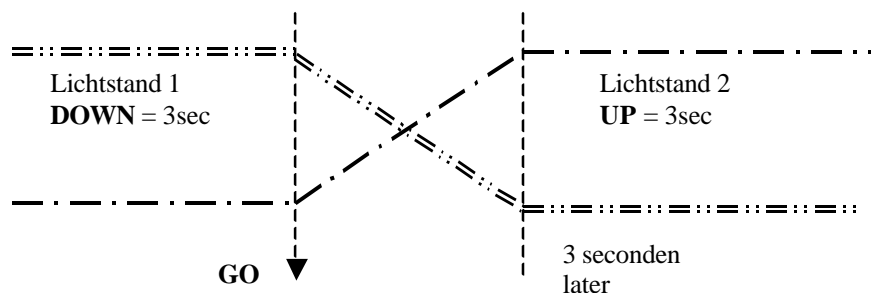
Op het tijdsdisplay en met de onderstaande "+" of "-" - toetsen kan men deze tijden instellen (maximum bijna 10 minuten). De waarden worden pas in het geheugen geplaatst bij het indrukken van de toets "PROGRAM TIME".

Het lampje "UP" of "DOWN" geeft aan welke overvloeiing men momenteel regelt; zij kan omgeschakeld worden m.b.v. de toets "FADE TIME". Bij het indrukken van de toets "PROGRAM TIME" wordt automatisch de andere overvloeitijd aangegeven.

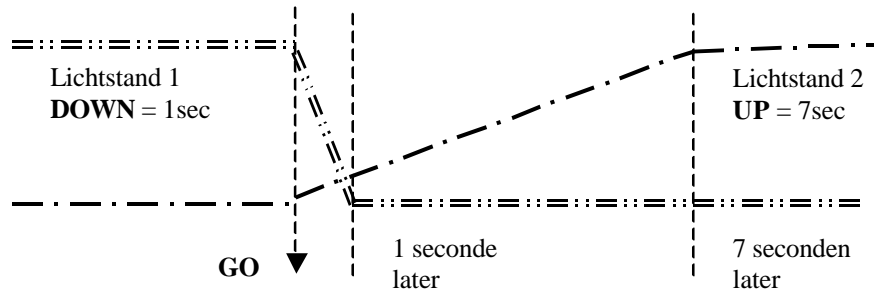
Opgelet: De tijden "UP" en "DOWN" omschrijven wel de tijden waarbij *deze* lichtstand in- of uitgeregeld wordt: wanneer men van 3 naar 4 gaat in 7 seconden, dan geeft men bij 3 een DOWN-tijd van 7 seconden en bij 4 een UP-tijd van 7 seconden.

Voorbeelden:

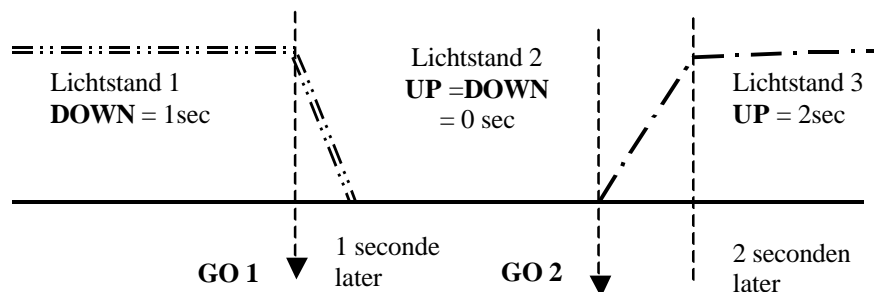
Eenvoudige gekruiste overgang in 3 seconden: bij lichtstand 1 programmeert u de **DOWN**-tijd op 3 seconden en u geeft dezelfde tijd in bij lichtstand 2 in het vakje "**UP**"



*De oude lichtstand gaat snel weg; de nieuwe komt traag in: bij lichtstand 1 programmeert u de **DOWN**-tijd op 1 seconde; bij lichtstand 2 krijgt de "**UP**"-tijd een waarde van 7 seconden.*



*Tussen 2 lichtstanden wenst men een black-out: hiertoe moet men een extra lichtstand tussenvoegen. Bij lichtstand 1 programmeert u de **DOWN**-tijd op 1 seconde; lichtstand 2 wordt een lege lichtstand, zonder tijden. Lichtstand 3 krijgt een "**UP**"-tijd van 2 seconden. Tijdens de vertoning moet u dus tweemaal op de **GO**-toets drukken.*



3.2 De uitvoering ("RUN")

3.2.1 Uitvoering van de lichtstanden:

Plaats het sleuteltje in de laagste stand ("RUN"). Op het display "NEXT MEMORY" kiest men de eerste lichtstand. Door het indrukken van de toets "PREVIEW" kan men zien welke spots zullen branden (geen indicatie van de helderheid!). Door de toets "PREVIEW" een langere tijd in te drukken, zal deze informatie ook bij de volgende lichtstanden gegeven worden.

De lichtstand wordt actief door de "GO"-toets in te drukken. Nadat de overvloeitijd beëindigd is, zal de computer automatisch de volgende beschikbare lichtstand klaarzetten (lege lichtstanden worden oversprongen).

Indien de geprogrammeerde overvloeitijd niet juist dreigt te zijn, kan men deze beïnvloeden met de draaiknop "OVER-RIDE". De uiterste standen geven respectievelijk stilstand of overschakelen van de overvloeitijd.

De informatie die uit het geheugen komt kan geregeld worden met de "AUTOFADE MASTER". Ervaren gebruikers van een lichtcomputer zullen echter meestal een black-out als een aparte lichtstand programmeren. De "AUTOFADE MASTER" kan bijvoorbeeld wel gebruikt worden tijdens het "groeten".

Het is mogelijk de "GO"-toets naar buiten te brengen voor afstandsbediening (bvb. vanaf de plaats waar u de klank bedient, of een automatische vertoning met een dia-stuurapparaat). (Zie 3.2.5.)

3.2.2 Programmeren van de submasters

Men kan een geprogrammeerde lichtstand onder een "MANUAL MASTER" onderbrengen: op het display "NEXT MEMORY" kiest men de gewenste lichtstand en men drukt op de toets "TRANSFER" boven de gewenste submaster.

Aangezien het display "NEXT MEMORY" de volgende lichtstand aangeeft, kan men snel de opeenvolgende submasters laden. Dit kan van groot nut zijn bij show-voorstellingen waarbij men met de submasters speelt.

Ook op deze submasters kan men zien welke spots zullen branden: men drukt eerst op de toets "PREVIEW" en men houdt deze ingedrukt terwijl men op de "TRANSFER"-toets van de gewenste submaster drukt.

3.2.3 Tijdelijk verlagen of uitschakelen van een spot.

Dit is bijvoorbeeld nodig als een spot een duw gekregen heeft en dus een verkeerd vlak belicht.

- Eerst plaatst men de MASTER A op 0% (bovenaan bij "SPLIT DIPLESS").
- Met uitzondering van het verkeerde kanaal zet men nu op de bovenste preset alle kanalen op 100%.
- Daarna drukt men de toets "TOP SET" een poosje in.

Vanaf nu worden alle helderheidswaarden die uit de chase, submasters, flash, preset B of uit het geheugen komen, door de maxima waarden in preset A beïnvloed. De waarden in het geheugen worden niet veranderd (want het sleuteltje staat niet op "PROGRAM") !

Wanneer de volledige voorstelling gedaan wordt met het geheugengedeelte, dan is het in feite mogelijk om deze functie de ganse voorstelling te gebruiken; snel ingrijpen is dan altijd mogelijk.

3.2.4 Wedersamenstelling van een lichtstand.

Wanneer men vergeten is om elke lichtstand te noteren, kunnen we deze op de preset B reconstrueren.

- Met de sleutel in de "RUN"-positie duwen we de toets "PREVIEW" een poosje in, zodat de gele lampjes blijven branden.
- We drukken op de toets "BLIND". Nu branden alle gele lampjes; de kanalen die actief zijn flikkeren echter.
- Door de schuiver boven het flikkerende lampje te verplaatsen kunnen we nu de positie zoeken waarbij het lampje niet flikkert. De gevonden positie is de plaats waarop deze stond tijdens het programmeren.

3.2.5 Afstandsbediening of automatische vertoning

Door aan de DIN-stekker (op het achterpaneel) tussen pin 1 en 8 een druktoets of een dia-stuurautomaat aan te sluiten kan men de "GO"-toets naar buiten brengen.

4 De effecten

Er kunnen 18 effect-programma's geprogrammeerd worden (genummerd van C1 tot C9 en A1 tot A9). Elk van de lopend-licht-programma's kan bestaan uit maximaal 99 stappen; elke stap bestaat uit een lichtstand zoals hierboven beschreven.

De snelheid van het lopend licht kan op 3 manieren geregeld worden:

- **AUTOCHASE:** De snelheid van het lopend licht wordt geregeld met de draaiknop "SPEED".
- **VARISPEED:** De basissnelheid van de ingebouwde oscillator wordt door het ritme van de muziek beïnvloed.
- **BASS :** Uit het muzieksignaal worden de lage tonen gefilterd. Telkens men een bass-stoot hoort, zal het licht naar de volgende stap verspringen. Hier is ook manueel verspringen mogelijk ("STEP"-toets).

De looprichting kan gekozen worden:

- naar links
- naar rechts
- afwisselend links- en rechtslopend

De dynamiek van het in- of uitschakelen van elke stap kan ook gekozen worden:

- in en uit zijn schakelend
- in is schakelend; uit is vloeiend
- in en uit zijn vloeiend

Naast de 9 lopend-licht programma's (C1 tot C9), kunt u ook 9 sound-to-light programma's maken (A1 tot A9) en dit voor 4 frequentiebanden bass, low mid, high mid en high.

De effect-programma's kunnen gekopieerd worden naar het centraal geheugen of naar de submasters. Op die manier is het dus mogelijk om 8 effect-programma's gelijktijdig te laten lopen (het effect-gedeelte zelf, onder de 6 submasters en onder de autofade)!

4.1 Programmeren van het lopend-licht

- Plaats het sleuteltje in de middenstand.
- Kies het nummer van het chaserprogramma (display "NEXT PATTERN"). Ook hier betekent een puntje in dit display dat deze chaser nog niet geprogrammeerd werd. Om een reeds gemaakte chaser leeg te maken, gebruikt u "DELETE STEP" (zie 4.1.3).
- Druk op de toets "PREVIEW" (effect-gedeelte); u ziet wat er in de eerste stap geprogrammeerd staat.
- Met de schuivers van de preset B kunt u deze stap programmeren.
- Door het drukken van de toets "PROGRAM STEP" wordt deze stap in het geheugen opgenomen.
- Wenst u nog een stap aan de reeks toe te voegen, druk dan op de toets "ADD STEP". U kunt deze 3 laatste handelingen herhalen tot de laatste stap geprogrammeerd werd. Bij deze laatste stap moogt u echter de toets "ADD STEP" niet gebruiken.
- U kunt nu het resultaat van uw chaser zien door op de "START/STOP"-toets te drukken.

Opmerking : Het is niet mogelijk om een chase-stap te programmeren waarbij alle lampen uit zijn. U dient dus een niet-gebruikt kanaal ofwel 1 kanaal op 10% te plaatsen.

4.1.1 Verbeteren van een chase-programm

- Druk op de toets "PREVIEW". Met de "STEP"-toets gaat u nu naar de te verbeteren stap.
- U kunt nu op de preset B het gewenste kanaal veranderen. Door het drukken op de flash-toets van dit kanaal wordt de correctie in het geheugen opgenomen (zie ook 3.1.5).

4.1.2 Verwijderen van een stap in een chase-programma

- Druk op de toets "PREVIEW". Met de "STEP"-toets gaat u nu naar de te verbeteren stap.
- Door de toets "DELETE STEP" kortstondig in te drukken, kunt u deze stap uit de volgorde nemen. De volgende stappen worden opgeschoven: 5 wordt 4, 6 wordt 5 ...

4.1.3 Verwijderen van een chase-programma

- Druk op de toets "PREVIEW". Kies het chaser-programma dat u wenst te verwijderen.
- Druk een langere tijd op de toets "DELETE STEP"; in het display "NEXT MEMORY" verschijnt een puntje wat bewijst dat bewust chase-programma leeg is.

4.1.4 Gebruik maken van reeds bestaande lichtstanden

U kunt een lichtstand die onder een submaster geprogrammeerd werd, naar een stap in uw chase-programma kopiëren. Reeds gemaakte effecten kunt u natuurlijk niet kopiëren (want de te programmeren stap kan niet bestaan uit meerdere stappen).

- Master B moet op 0% staan.
- Druk op de toets "PREVIEW". Met de "STEP"-toets gaat u nu naar de te programmeren stap.
- De schuiver van de gewenste submaster wordt op het gewenste lichtniveau geplaatst.
- Houdt toets "PROGRAM STEP" ingedruwd terwijl u kort op de "TRANSFER"-toets van de gewenste submaster duwt. De gele lampjes bevestigen uw actie.

4.2 Programmeren van een AUDIO-effect (sound-to-light)

Een AUDIO-effect is een groep van 4 geheugens die bij de uitvoering een helderheid krijgen volgens het volume van de aangeboden muziek (verdeeld in volgende frequentiebanden: bass, low mid, high mid, high).

U kunt maximaal 9 AUDIO-effects programmeren (genummerd van A1 tot A9)

- Plaats het sleuteltje in de middenstand.
- Druk op de toets "PREVIEW".
- Druk op de toets "+" tot u in het display "NEXT PATTERN" de aanduiding "A" ziet. U kunt nu verder op de toets "+" drukken om het gewenste AUDIO-EFFECT-nummer te programmeren.
- Met de toets "STEP" kunt u kiezen welke van de 4 frequentiebanden u wenst te programmeren.

- 1 = bass (lager dan 100 Hz)
- 2 = low mid (tussen 100 en 500 Hz)
- 3 = high mid (tussen (500 en 2000 Hz)
- 4 = high (boven 2000 Hz)

- Het programmeren, editeren en verwijderen gebeurt zoals met een normaal chaserprogramma.

4.3 Uitvoeren van een effect

- Plaats de sleutel op "RUN".
- Kies op het display "NEXT PATTERN" het gewenste chaseprogramma.
- Druk in het effect-gedeelte een poosje op de toets "PREVIEW"; "GO" verschijnt. Het effect wordt echter nog niet naar de spots doorgestuurd!
- Druk op de toets "START/STOP" om het effect te zien op de gele lampjes.
- Stel de diverse parameters in (snelheid, richting...)
- Bij het gebruik van AUDIO-EFFECT, kan men de agressiviteit van het effect regelen met de "SPEED"-knop.
- Pas wanneer u op "TRANSFER" drukt, wordt het effect doorgegeven naar de spots.

De gele lampjes worden gedoofd want de toets "PREVIEW" hangt samen met het effect die bij "NEXT PATTERN" hoort.

- Het nu gebrachte effectprogramma loopt nu volgens de zopas ingestelde parameters. U kunt deze tijdens de uitvoering veranderen door eerst een langere tijd op de "TRANSFER"-toets te drukken; de aanduiding "L" (Live) verschijnt.
- U kunt de uitvoering van een volgende chase voorbereiden ("NEXT PATTERN" en "PREVIEW").

Pas wanneer u op de toets "TRANSFER" drukt krijgen de spots het nieuw effect aangeboden.

4.4 Copy van een effect naar het centraal geheugen.

Het is mogelijk om een chaser of audio-effect, samen met hun parameters (snelheid, richting...) tussen 2 lichtstanden te voegen.

Deze actie kan echter niet in de "Blind"-mode gebeuren. Nadien kan deze extra lichtstand naar een submaster gekopieerd worden. In de displays verschijnen de namen van de chasers (C1 tot C9) en men kan met de "PREVIEW"-toets (op het centrale gedeelte) de inhoud van dit effect zien.

- Draai de sleutel naar middenstand.
- Kies het gewenste effect en regel de parameters (snelheid, richting...)
- Kies de lichtstand ("NEXT MEMORY") na de plaats waar het effect moet komen. Wenst u dus een effect tussen lichtstand 3 en 4, dan kiest u lichtstand 4.
- Duw nu samen: PREVIEW (op centraal gedeelte),
 PROGRAM MEMORY en
 TRANSFER (op effect-gedeelte).

Truc-speciale: Indien u in het centrale geheugen een lichtstand wenst tussen te voegen terwijl er geen plaats meer is, dan kan men op bovenstaande manier een chaser tussenvoegen. De geprogrammeerde chaser dient dan wel te bestaan uit 1 stap en de ATTACK dient in de bovenste positie te staan. Op die manier verliest U natuurlijk wel een chaser.

4.4.1 Wedersamenstelling van een chase-stap.

Men kan op de preset B een chase-stap reconstrueren.

- We draaien de sleutel in de "RUN"-positie.
- We stoppen de chaser en zoeken met de "STEP"-toets naar de bewuste stap.
- Nu drukken we de effectentoets "PREVIEW" een poosje in zodat de gele lampjes blijven branden.
- We drukken op de toets "BLIND". Nu branden alle gele lampjes; de kanalen die actief zijn flikkeren echter.
- Door de schuiver boven het flikkerende lampje te verplaatsen kunnen we nu de positie zoeken waarbij het lampje niet flikkert. De gevonden positie is de plaats waarop deze stond tijdens het programmeren.

5 Super User

In deze gebruikersmodus vindt men procedures die slechts zelden gebruikt worden. Hierbij kan men enkel in de manuele modus werken ("PRESETS ONLY").

Procedure om in de Super User te komen:

- Draai de sleutel naar boven; "PRESETS ONLY" licht op.
- Druk op het effects-gedeelte de beide toetsen "+" en "-" in en draai gelijktijdig de sleutel naar de middenstand; daarna kunt u de beide toetsen loslaten.
- In het centrale display leest u "SUPER USER". In het rechter display ziet u het versienummer van de software.
- met behulp van de "+" en "-" -toetsen op het centraal gedeelte kunt u nu een soort menu doorlopen. Wijzigen of "YES" beantwoorden gebeurt met de toets "PROGRAM MEMORY".
- Om de "SUPER USER" te verlaten, draait u de sleutel in een andere stand.

5.1 Leegmaken van alle lichtstanden.

- Nadat men in de Super User gegaan is, drukt u op het centrale gedeelte op de "+"-toets tot u in het display "CLEAR ALL" ziet staan.
- Druk nu op de toets "PROGRAM MEMORY"; u ziet de vraag "ARE YOU SURE".
- Indien u alle lichtstanden wenst te vernietigen, dan drukt u nogmaals op de toets "PROGRAM MEMORY". U ziet de vermelding "CLEARING" pinken; de lichtstanden en alle bijhorende tijden worden leeggemaakt.

Opmerking : De stuurtafel wordt volledig in de beginstand ingericht, alsof hij pas uit de fabriek komt! Dit betekent dus ook dat de navolgende items opnieuw in de originele stand gezet worden.

5.2 Recover On / Off

Bij een stroomonderbreking wordt al hetgeen wat in het geheugen opgeslagen werd, bewaard.

Wanneer de sleutel op "RUN" staat en het toestel wordt na een elektriciteitspanne opnieuw ingeschakeld, dan staat "THIS MEMORY" en "NEXT MEMORY" op "—"

Door "RECOVERY" op **ON** te zetten, zal de stuurtafel opnieuw opstarten op de lichtstand zoals hij het laatst stond. Ook de submasters blijven geladen met de reeds geprogrammeerde lichtstand.

- Nadat men in de Super User gegaan is, drukt u op het centrale gedeelte op de "-" -toets; u krijgt de melding "OTHER THINGS".
- Met behulp van de "+" -toets doorloopt u een tweede menu tot u in het display "**NO RECOVERY**" ziet staan.
- Druk nu op de toets "PROGRAM MEMORY"; u ziet de melding "**RECOVERY ON**".

5.3 Omdraaien van de Master A (dipless regeling)

- Plaats de "Grand Master" op 0 (onderaan).
- Nadat men in de Super User gegaan is, drukt u op het centrale gedeelte op de "-" -toets; u krijgt de melding "OTHER THINGS".
- Met behulp van de "+" -toets doorloopt u een tweede menu tot u in het display "DIPLESS OFF" ziet staan.
- Druk nu op de toets "PROGRAM MEMORY"; u ziet de melding "**DIPLESS ON**"; het lampje "SPLIT DIPLESS" brandt.
- Indien u "DIPLESS OFF" wilt hebben, drukt u andermaal op de "PROGRAM MEMORY"-toets.

5.4 Permanent uitschakelen flitstoetsen

Hierbij zijn de flitstoetsen, geplaatst onder de preset B niet meer actief. De flitstoetsen boven MASTER A, B en de SUBMASTERS blijven actief.

- Nadat men in de Super User gegaan is, drukt u op het centrale gedeelte op de "-" -toets; u krijgt de melding "OTHER THINGS".
- Met behulp van de "+" -toets doorloopt u een tweede menu tot u in het display "**CHANNEL ON**" ziet staan.
- Druk nu op de toets "PROGRAM MEMORY"; u ziet de melding "**CHANNEL OFF**".

5.5 Omschakelen lichtniveau van de flitstoetsen

In de fabrieksinstelling is het zo dat "de beste wint"; anders gezegd staat het kanaal op 60% en de "FLASH MASTER" op 80%, dan springt het lichtniveau naar 80%. Staat echter het kanaal op 80% en de "FLASH MASTER" op 60%, dan geeft flitsen geen verandering van lichtniveau.

Het is echter mogelijk dat bij het induwen van een flitstoets het lichtniveau van dit kanaal omschakelt naar het niveau van de "FLASH MASTER". Dit noemt men "CHANNEL OVERRIDE".

- Nadat men in de Super User gegaan is, drukt u op het centrale gedeelte op de "-" -toets; u krijgt de melding "OTHER THINGS".
- Met behulp van de "+" -toets doorloopt u een tweede menu tot u in het display "CHANNEL FLASH" ziet staan.
- Druk nu op de toets "PROGRAM MEMORY"; u ziet de melding "CHANNEL OVERRIDE".

6 Beknopte handleiding

programmeren:

- sleutel op PROGRAM
- display NEXT MEMORY = gewenste lichtstand
- op PRESET B de lichtstand samenstellen
- toets PROGRAM MEMORY indrukken

BLACK OUT programmeren:

- MASTER B = 0
- toets PROGRAM MEMORY indrukken

BLIND programmeren:

- sleutel staat op RUN
- MASTER B = 0
- sleutel naar PROGRAM draaien
- toets BLIND drukken
- display NEXT MEMORY = de te programmeren lichtstand
- op preset B uw lichtstand instellen (resultaat niet zichtbaar!)
- toets PROGRAM MEMORY indrukken
- Sleutel naar RUN draaien

leegmaken van een lichtstand:

- MASTER B = 0 (BLIND is uit)
- PROGRAM MEMORY langere tijd indrukken, er verschijnt een puntje in de display

verbeteren van een reeds gemaakte lichtstand:

- Displays NEXT MEMORY en THIS MEMORY geven dezelfde lichtstand aan
- MASTER B op maximum
- flitstoets betreffende kanaal indrukken en corrigeren

programmeren van de SUBMASTERS:

- NEXT MEMORY = gewenste lichtstand
- Toets TRANSFER, boven gewenste submaster(s) indrukken
- Om te zien welke spots zullen branden: gelijktijdig toetsen PREVIEW + TRANSFER v/d gewenste submaster indrukken.

samenstellen van een lichtstand uit reeds bestaande lichtstanden

- transfereer originele lichtstand(en) naar submaster(s)
- regel lichtstand: SUBMASTER + PRESET B
- NEXT MEMORY
- Eerst PROGRAM MEMORY indrukken; dan gelijktijdig TRANSFER van de gewenste submaster indrukken

programmeren overvloeitijden

- Tijd DOWN programmeren
- Toets PROGRAM TIME indrukken; display verandert naar UP-tijd
- Tijd UP programmeren
- Toets PROGRAM TIME indrukken; display verandert naar DOWN-tijd

tijdelijk verlagen of uitschakelen van een spot

- MASTER A = 0
- PRESET A: alle kanalen op 100%, met uitzondering van het te verlagen of uit te schakelen kanaal
- Toets TOP SET A een poosje indrukken

volledig leegmaken van het geheugen

- Sleutel op PRESETS ONLY draaien
- Op effectengedeelte de toetsen + en – tezamen indrukken
- Sleutel op PROGRAMM draaien; de softwareversie wordt getoond
- Met de toetsen + en – van NEXT MEMORY een soort menu doorlopen
- Als men "ja" wenst te antwoorden: toets PROGRAM MEMORY indrukken
- Sleutel verdraaien